Franklin®
Electronic Publishers

Roget's Thesaurus

USER'S GUIDE

MANUAL DEL USUARIO

NCT-102

Introducción

Felicitaciones. Ahora usted posee un poderoso medio electrónico y portátil de referencia que puede usar en el hogar, la escuela o el trabajo.

Mediante esta unidad usted podrá...

- encontrar significados de tesauro,
- encontrar sinónimos, Classmates™, modismos y antónimos,
- revisar y corregir la ortografía,
- encontrar letras y fragmentos de palabras,
- ver Confusables® y
- jugar Ahorcado y Anagramas.

Este Manual del Usuario le muestra cómo hacerlo. Usted puede seguir los pasos indicados en este Manual del Usuario usando los ejemplos que se muestran o usando sus propias palabras.

✓ Reanudando donde lo dejó

Si usted olvida apagar la unidad, ésta se apagará automáticamente dentro de dos minutos. Para regresar a lo que estaba viendo antes de apagarse, oprima ON/OFF.

Comenzando

1. Si todavía no está instalada, instale una pila de litio CR2032 en el compartimiento de atrás de la unidad.

Cerciórese de que el signo positivo de la pila apunte hacia arriba.

2. Oprima ON/OFF.

Aparece la pantalla Ready [Listo]. Siempre podrá verla cuando oprime CLEAR.

3. Oprima ⇩ o ⇧ para ajustar el contraste.

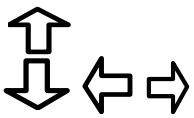
Usted solo puede ajustar el contraste en la pantalla Ready.

4. Si la pantalla sigue en blanco, revise la pila.

✓ Desactivando la demostración

Probablemente usted no desea ver la demostración rápida cada vez que comienza. Para desactivar la demostración, escriba "**d" en la pantalla Ready. Luego oprima ENTER. Para reactivarla, escriba "**d" nuevamente.

Guía de Teclas

BACK	Retrocede, o borra una letra escrita.
CLEAR	Despeja para la pantalla Ready o detiene la demostración rápida.
CONF	Muestra las Confusables® de una palabra.
ENTER	Ingresa una palabra o recorre el texto.
GAMES	Selecciona un juego.
HELP	Muestra un mensaje de ayuda.
NEXT	Muestra la siguiente entrada o palabra.
ON/OFF	Enciende o apaga la unidad.
PREV	Muestra la entrada o palabra anterior.
	Mueve en la dirección indicada.
	Introduce un espacio.
?	Escriba un ? para representar una letra. En los juegos, termina una ronda y presenta las palabras del tesauro.
*	Escriba * para representar una serie de letras.

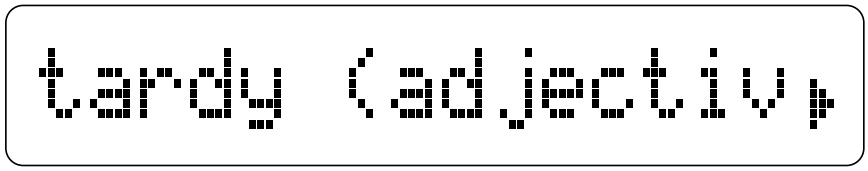
Buscando palabras

Cada entrada del tesauro tiene una breve definición (significado básico) y una lista de sinónimos relacionados o Classmates. (Los Classmates son palabras relacionadas por un tema). Algunas palabras incluyen modismos y antónimos. *Nota:* Muchas palabras tienen más de una entrada de tesauro.

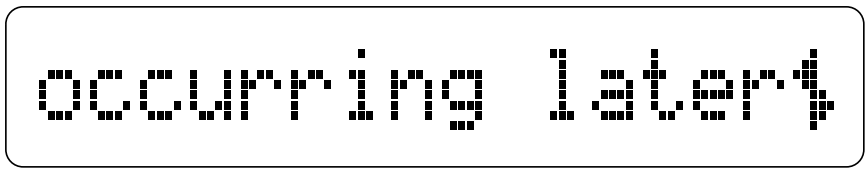
1. Escriba una palabra (p. ej., “tardy”).

Para borrar letras, oprima BACK.

2. Oprima ENTER.

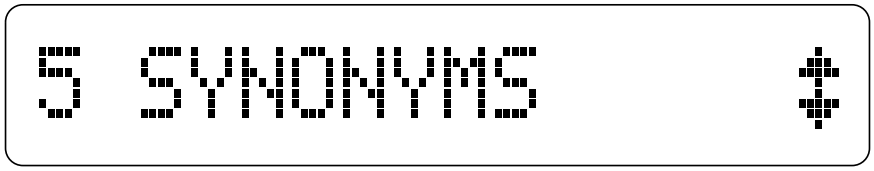


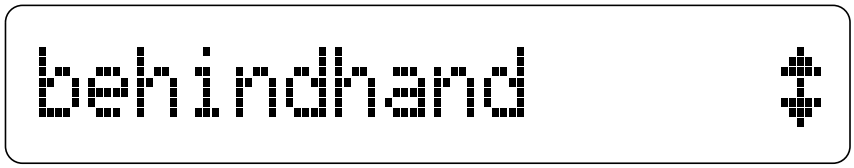
3. Oprima ENTER de nuevo para recorrer automáticamente su definición.



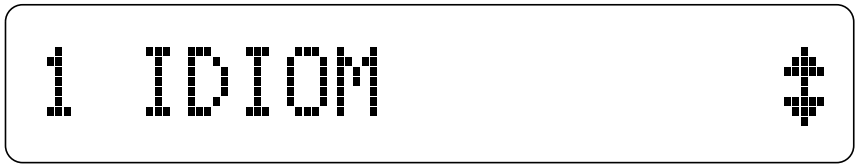
Para detener el recorrido, oprima BACK. También puede oprimir ⇦ o ⇨ para recorrer lentamente.

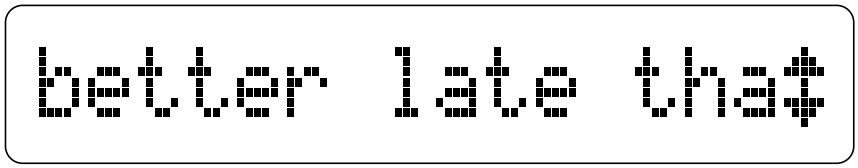
4. Oprima ⇩ repetidamente para ver sus sinónimos o Classmates.



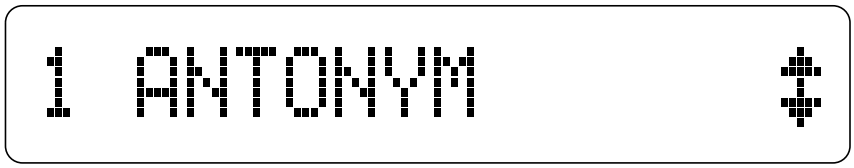


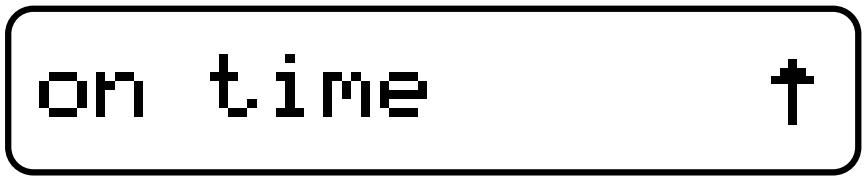
5. Siga oprimiendo ⇩ para ver sus modismos, si los hubiere.





6. Siga oprimiendo ⇩ para ver sus antónimos, si los hubiere.





7. Oprima BACK para regresar a su palabra.

✓ Siga las flechas

Las flechas intermitentes a la derecha de la pantalla indican cuáles teclas de flecha puede oprimir para ver más palabras.

Recuerde, cuando vea una flecha intermitente que apunta a la derecha usted puede oprimir ENTER para recorrer automáticamente hacia la derecha.

✓ La ayuda está a la mano

Usted puede ver un mensaje de ayuda apropiado en la mayoría de las presentaciones de pantalla oprimiendo HELP. Para salir de un mensaje de ayuda, oprima BACK.

✓ Viendo entradas múltiples

Cuando una palabra tiene más de una entrada en el tesauro, verá un mensaje tal como “Entry 1 of 5” [Entrada 1 de 5] antes de que aparezca su primera entrada.

Para ver sus otras entradas, oprima NEXT. Para ver una entrada anterior, oprima PREV. Si oprime NEXT después de la última entrada, verá “No more!” [¡No más!].

Revisando Confusables®

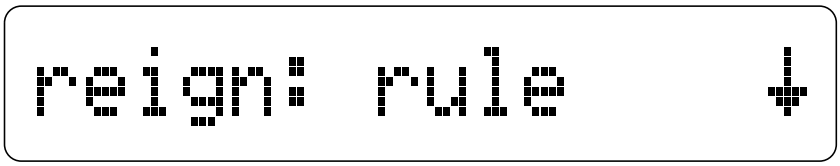
Las Confusables son palabras que se confunden comúnmente, tales como los homónimos y las variantes ortográficas. Cada vez que aparece una **C** intermitente a la derecha de una palabra de una entrada del tesauro, esa palabra tiene Confusables. Pruebe este ejemplo.

1. Escriba “reign”.

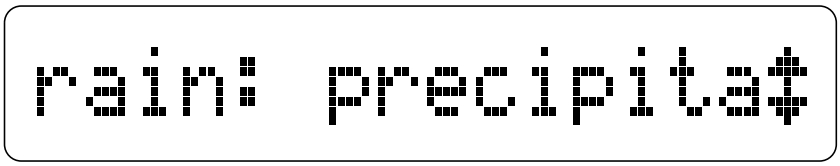
2. Oprima ENTER.

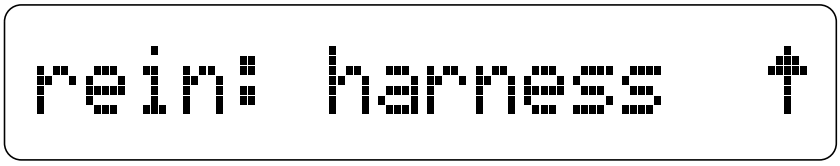
“Reign” no tiene entrada en el tesauro, sólo tiene Confusables. Observe la **C** intermitente a la derecha de la pantalla.

3. Oprima CONF.



4. Oprima ⇩ para ver más Confusables.





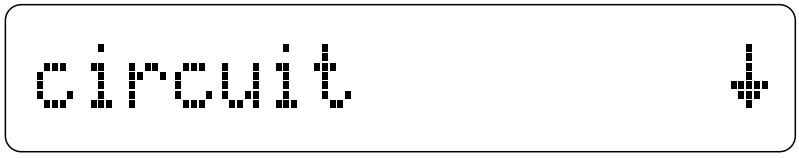
Corrección de ortografía

Cuando usted escribe incorrectamente una palabra, aparecen correcciones y palabras similares. *Nota:* Cuando escribe correctamente una palabra que no tiene una entrada en el tesauro, aparece “Correct Word” (Palabra Correcta).

Pruebe este ejemplo:

1. Escriba incorrectamente una palabra.

2. Oprima ENTER.



3. Oprima ⇩ para ver palabras similares.

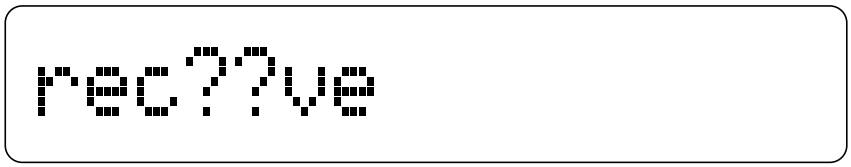
Una **T** intermitente después de una palabra significa que ésta tiene por lo menos una entrada en el tesauro. Para ver sus entradas, oprima ENTER.

4. Oprima CLEAR cuando haya terminado.

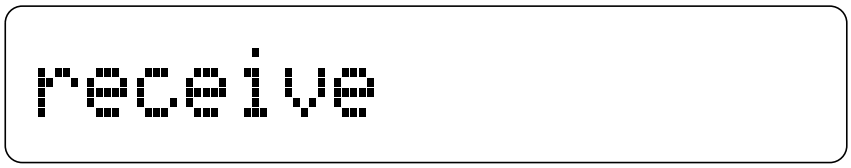
Buscando letras

El signo de interrogación es el Letter Detective™. Para buscar letras desconocidas en palabras, escriba un signo de interrogación por cada letra desconocida.

1. Escriba una palabra con ? en el lugar de las letras.



2. Oprima ENTER.



3. Oprima ⇩ para ver más palabras, si las hubiere.

4. Oprima CLEAR.

✓ Ayuda para juegos de palabras

Usted puede usar signos ? para ayudar a resolver crucigramas y otros juegos de palabras.

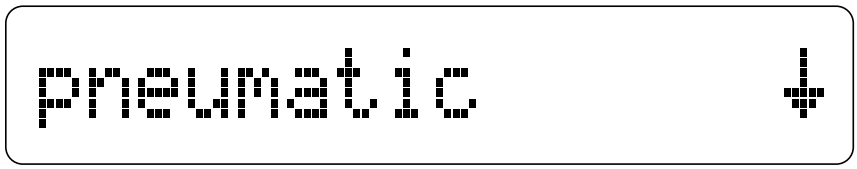
Por ejemplo, si la segunda letra de una palabra de cinco letras es H y su última letra es W, escriba “?h??w” y luego recorra hacia abajo para ver las posibles respuestas.

Buscando letras

El asterisco es el Fragment Finder™. Para buscar prefijos, sufijos o cualquier fragmento de una palabra, escriba uno o más ✻ en la palabra. Cada ✻ representa una serie de letras.

1. Escriba una palabra con uno o más ✻.

2. Oprima ENTER.



3. Oprima ⇩ para ver más palabras.

4. Oprima CLEAR.

✓ Consejos para buscar letras.

Usted puede escribir tanto signos ? como ✻ en una palabra. Sin embargo, si usted escribe cualquiera de los dos signos al principio de la palabra, la búsqueda de palabras puede demorarse un poco. Si no se encuentran las palabras, aparece el mensaje “Sorry can’t help” [Lo siento, no puedo ayudar]. Oprima CLEAR para continuar.

Jugando juegos

El juego del Ahorcado le reta a adivinar las letras de una palabra misteriosa dentro de un número limitado de intentos.

1. Oprima GAMES.

2. Cuando aparezca “Hangman”, oprima ENTER.

3. Oprima ⇩ o ⇧ para seleccionar un nivel de destreza.

4. Oprima ENTER.

palabra misteriosa intentos que quedan

5. Escriba letras.

6. Oprima ENTER para revelar una letra.

7. Oprima ? para revelar la palabra.

8. Oprima ENTER para jugar una nueva ronda.

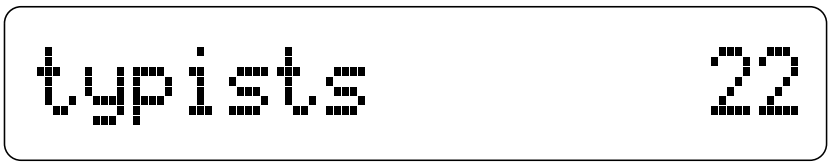
En el juego Anagramas usted trata de adivinar todos los anagramas de una palabra.

1. Oprima GAMES.

2. Cuando aparezca “Anagrams”, oprima ENTER.

3. Oprima ⇩ o ⇧ para seleccionar un nivel de destreza.

4. Oprima ENTER.



palabra anagramas que quedan

5. Escriba un anagrama.

6. Oprima ENTER.

7. Escriba otros anagramas.

8. Oprima ⇧ para repasar los anagramas usados.

9. Oprima ENTER para mezclar las letras.

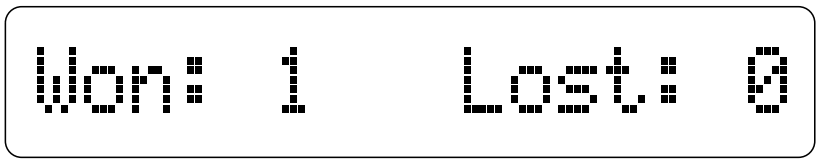
10. Oprima ? y luego ⇩ para ver todos los anagramas.

11. Oprima ENTER para jugar una nueva ronda.

✓ Revisando las anotaciones

Para ganar una ronda de Ahorcado, usted debe escribir todas las letras de una palabra misteriosa. Para ganar una ronda de Anagramas, usted debe escribir todos los anagramas de una palabra.

Cuando se termine una ronda de cualquiera de los dos juegos, aparece una anotación de las rondas que usted ha ganado y perdido.



Para reajustar a cero la anotación, oprima GAMES.

✓ Revisando las palabras del juego

Después de una ronda, aparece la palabra o palabras jugadas en la ronda.

Si la palabra tiene una entrada en el tesauro, aparece una **C** intermitente a su lado. Para ver su entrada del tesauro, oprima ?. *Precaución:* Cuando se oprime ? en las listas de palabras del juego finaliza su sesión de juego actual.

Especificaciones técnicas

Modelo NCT-102

• 500.000 sinónimos, antónimos y Classmates
• corrección de ortografía SpellBlaster II™ • Confusables®
• MatchMaker™ (Letter Detective™ y Fragment Finder™)
• Juegos de palabras Ahorcado y Anagramas con anotaciones
• apagado automático • ayuda sensible al contexto con recorrido automático • autodemostración • ajuste de contraste
• LCD: 1 x 16 caracteres • CPU: 65C02 • pila: 1 de litio CR2032 de 3 voltios • tamaño: 105 x 62 x 9 mm • peso: 1,6 oz.

Cuidado de la unidad y Servicio al Cliente

Para limpiar la unidad, rocíe en un paño un limpiador suave para vidrio y limpie su superficie. No rocíe líquidos directamente sobre esta unidad. No use ni almacene esta unidad bajo condiciones extremas o prolongadas de calor, frío, humedad u otras condiciones adversas. Si tiene cualquier problema con esta unidad, consulte la garantía. Si lo ha comprado fuera de los Estados Unidos, comuníquese con el vendedor para obtener información sobre garantía o reparación.

Copyrights, marcas registradas, patentes, aviso sobre la FCC, ISBN

© 1996 Franklin Electronic Publishers, Inc.
Burlington, N.J. 08016, EE.UU. Todos los derechos reservados.
Classmates, Confusables, Fragment Finder, Letter Detective y MatchMaker son marcas registradas de Franklin.
PATENTES DE EE.UU.: 4,490,811; 4,830,618; 4,891,775; 5,007,019; 5,113,340; 5,218,536. PATENTE EUROPEA: 0 136 379 PATENTE PENDIENTE
Cumple los límites para dispositivo computarizado Clase B, conforme con la Subparte B de la Parte 15 de las Reglas de la FCC. El funcionamiento está regido por las dos estipulaciones siguientes: (1) Este dispositivo no puede ocasionar interferencia perjudicial; y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluso interferencia que pueda ocasionar funcionamiento indeseable.
ISBN 1-56712-075-X

Garantía Limitada (EE.UU. solamente)

Franklin Electronic Publishers, Inc. (“Franklin”) garantiza al usuario final que este producto estará libre de defectos de materiales y hechura por un período de UN AÑO a partir de la fecha de compra minorista original, según conste en el recibo de venta. Si encuentra cualquier defecto, el usuario final deberá devolver este producto (con el costo de transporte prepagado) ya sea al distribuidor del cual lo compró o directamente a Franklin a la dirección indicada abajo. Cada producto devuelto deberá incluir el nombre, dirección y número de teléfono del usuario, así como una breve descripción de la naturaleza del defecto y una copia del recibo de venta como constancia de la compra minorista original. Franklin reparará o reemplazará, a su exclusiva discreción, cualquier producto sin ningún cargo adicional al usuario cuando Franklin determinare, a su exclusiva discreción, que el producto estaba defectuoso y que tal defecto surgió dentro del período de esta garantía limitada. Adjunte cheque o giro postal por $3 pagadero a Franklin Electronic Publishers, Inc., para cubrir los gastos de envío y procesamiento.

Esta garantía no tiene validez si Franklin determinare, a su exclusiva discreción, que el producto ha sido alterado, dañado accidentalmente, maltratado, usado o aplicado indebidamente o sometido a servicio o modificación por cualquier parte, incluso por cualquier agente, que no fuese Franklin. FRANKLIN NO TENDRÁ RESPONSABILIDAD ALGUNA POR CUALQUIER SERVICIO O MODIFICACIÓN AL PRODUCTO REALIZADO POR CUALQUIER PARTE, INCLUSO POR CUALQUIER AGENTE, QUE NO FUESE FRANKLIN.

Esta garantía se aplica solamente a productos fabricados por o para Franklin. Esta garantía no ampara a las pilas, la corrosión de los contactos de pilas ni cualquier daño ocasionado por las pilas.

TODAS LA GARANTÍAS IMPLÍCITAS, INCLUSO CUALQUIER GARANTÍA DE COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO ESPECÍFICO, TENDRÁN UNA VIGENCIA ESTRICTAMENTE LIMITADA CONFORME A LA GARANTÍA EXPRESA INDICADA MÁS ARRIBA, ES DECIR, UN AÑO A PARTIR DE LA FECHA DE COMPRA MINORISTA ORIGINAL.

LA GARANTÍA Y LOS REMEDIOS ESTIPULADOS ARRIBA SON LOS ÚNICOS REMEDIOS DEL COMPRADOR MINORISTA Y DEL USUARIO FINAL RELATIVOS A LA FABRICACIÓN, VENTA O USO DE ESTE PRODUCTO Y SUSTITUYEN A TODAS Y CADA UNA DE LAS GARANTÍAS Y REMEDIOS, ESCRITOS O VERBALES, EXPRESOS O IMPLÍCITOS. NINGÚN DISTRIBUIDOR, AGENTE O EMPLEADO DE FRANKLIN ESTÁ AUTORIZADO PARA OFRECER CUALQUIER OTRA GARANTÍA EN ESTE SENTIDO O PARA EFECTUAR MODIFICACIÓN O PRÓRROGA DE ESTA GARANTÍA EXPRESA. FRANKLIN NO SERÁ RESPONSABLE POR DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O CONSECUENTES RESULTANTES DE CUALQUIER INCUMPLIMIENTO DE CUALQUIER GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA O DERIVADOS DE LA FABRICACIÓN, VENTA O USO DE ESTE PRODUCTO BAJO NINGÚN PRECEPTO LEGAL, CUYOS DAÑOS INCLUIRÁN, ENTRE OTROS, PÉRDIDAS DE GANANCIAS, DAÑOS A LA PROPIEDAD O DAÑOS POR LESIONES PERSONALES (PERO SÓLO HASTA EL LÍMITE PERMITIDO POR LA LEY). SALVO QUE DE OTRO MODO FUESE CONTRARIO A LA LEY APLICABLE, LA RESPONSABILIDAD DE FRANKLIN EN NINGÚN CASO EXCEDERÁ EL PRECIO PAGADO POR EL PRODUCTO QUE SE ALEGA DEFECTUOSO.

Esta garantía no será aplicable en la medida en que la ejecución de cualquier estipulación fuese prohibida por la ley aplicable. Esta garantía le otorga derechos específicos y usted también puede tener otros derechos que varían entre un estado y otro. Algunos estados no permiten la exclusión o limitación de los daños incidentales o consecuentes ni la limitación sobre el período de validez de una garantía implícita, de manera que las limitaciones o exclusiones arriba indicadas quizás no se apliquen a usted. Adjunte cheque o giro postal por $3 para cubrir los gastos de envío y procesamiento a:

FRANKLIN ELECTRONIC PUBLISHERS, INC.
ATTENTION: SERVICE DEPARTMENT
ONE FRANKLIN PLAZA
BURLINGTON, NJ 08016-4907

Esta unidad puede cambiar de modos de operación debido a descarga electrostática. La operación normal de esta unidad puede restaurarse oprimiendo la tecla de reajuste **ON/OFF** o quitando/reemplazando las pilas.